

The cover art for the 'Dynamite Cop' manual is a vibrant, action-packed illustration. In the center, a group of five characters—three men and two women—are depicted in a dynamic pose, all holding and aiming various types of firearms. They are dressed in tactical or police-style clothing. Behind them, a large, stylized, and somewhat monstrous face with glowing red eyes and a wide, toothy grin looms in the background. The scene is filled with bright, fiery colors like orange, red, and yellow, suggesting a high-energy, explosive environment. At the bottom, there's a depiction of a city street at night with a crowd of people and some vehicles. The overall style is reminiscent of classic comic book or pulp magazine illustrations.

Dynamite COP

Manual

Dynamite COP™

Nous vous remercions d'avoir choisi Dynamite Cop ! Nous vous rappelons que ce produit est destiné à la console Dreamcast et nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel avant de jouer à Dynamite Cop.



Dynamite Cop est un jeu compatible avec une carte mémoire [Visual Memory (VM) vendu séparément]. Cinq blocs de mémoires libres sont nécessaires à la sauvegarde des fichiers du jeu. La sauvegarde des données est automatique, aussi veillez à ne jamais éteindre votre console Dreamcast, retirer le VM ou déconnecter la manette pendant une partie.

SOMMAIRE

HISTOIRE	40
COMMANDES	42
LANCER LE JEU	44
DYNAMITE COP	45
JEU BONUS	49
GALERIE	52
AUTRE	53
OBJETS	55
PERSONNAGES	58

Vous êtes le «capitaine Bruno Delinger». Vous vous réveillez en sursaut après vos trois heures réglementaires de cauchemars empreints de douloureux souvenirs de guerre, bref, ce vous considérez comme un sommeil réparateur. La sonnerie du téléphone retentit à la manière des sirènes des raids aériens qui hantent votre esprit, et à une heure pareille vous ne pouvez pas vous empêcher d'y prêter attention. On dirait que le Président des Etats Unis a encore besoin de vous ! Une bande de pirates bardés d'armes, a pris le contrôle du fameux paquebot «Bermuda». A bord de cette forteresse flottante se trouve plus d'une certaine des grands de ce monde ! La fille du Président se trouve parmi eux et nécessite une protection rapprochée ! Vous vous passez un coup d'eau sur la figure et sautez dans une tenue potable. N'oubliez surtout pas votre vieux complice «Banana» le singe. C'est votre martingale et en plus, c'est un piège à filles !

C'est toujours quand tout va mal, que les choses empirent... Les Seal, qui ont également été dépêchés sur les lieux, vous connaissent surtout pour vos manières radicales ! Il faut bien avouer que durant votre carrière, vous avez dépensé davantage d'argent pour rembourser vos dégâts que pour vous acquitter de la pension alimentaire de votre femme ! Le commandant des Seal désapprouve votre attitude et il ne manque pas une occasion de vous le cracher à la figure. A propos, il devrait songer à changer de dentifrice celui-là...

«Ecoutez, j'suis pas là pour m'faire des amis. »

«Ah vraiment, Bruno ? J'imagine que cette boule de poil répugnante sur vos épaules est l'idée que vous vous faites d'un... partenaire ? » Evidemment, cette remarque pertinente du commandant fait s'esclaffer la salle entière. Ces gens n'ont pas l'air d'apprécier votre compagnon, qui, pour couronner le tout, vient de se soulager le long de votre dos...

«Je vous conseille de rester à l'écart de tout ça, Bruno. C'est notre mission et on n'a pas besoin d'une grosse brute dans votre gendre au milieu de tout ce cirque ! »

«Vous avez raison, Capitaine ! Priorité aux clowns, c'est ma devise ! » Non content d'avoir fait taire toute l'assemblée, votre remarque vous fait gagner le respect et... la haine de tous... C'est fou ce qu'on récolte par simple courtoisie professionnelle...

Votre mission est simple. Infiltrez le bateau et libérez les otages, EN PARTICULIER LA FILLE DU PRESIDENT !! Détruisez tout sur votre passage. Ce n'est pas une mission de complaisance, alors n'hésitez pas à utiliser toutes les armes que vous trouverez sur votre chemin. Restez sur vos gardes et vous serez surpris de découvrir tout ce qui peut vous servir à combattre vos adversaires. Gardez toujours à l'esprit que ces pirates de seconde zone ne plaisantent pas, alors soyez vigilants ! Et maintenant, filez avant que les Seal ne vous tombent dessus !

COMMANDES

MANETTE DREAMCAST

STICK ANALOGIQUE

BOUTON X

BOUTON Y

BOUTON B

BOUTON A

CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE

BOUTON START

ARCADE STICK (vendu séparément)



BOUTON ANALOGIQUE G

BOUTON ANALOGIQUE D

▲ Lorsque vous allumez votre console Dreamcast, ne touchez jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G/D. Vous risqueriez d'interrompre la procédure d'initialisation de la manette et de provoquer un dysfonctionnement.

BOUTON X

BOUTON START

BOUTON Y

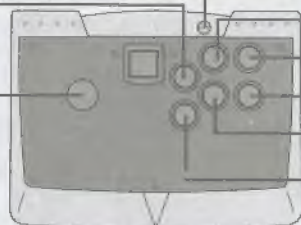
BOUTON Z

BOUTON C

BOUTON D

BOUTON A

JOYSTICK



COMMANDES

COMMANDES DU MENU PRINCIPAL

CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE / JOYSTICK	Sélectionner
BOUTON A	Confirmer
BOUTON B	Annuler / Revenir à l'écran précédent

COMMANDES DU JEU TRANQUILISER GUN

CROIX MULTI-	Déplacer le camion et le chasseur
BOUTON START	Lancer le jeu / Mettre la partie en pause
BOUTON A	Tirer

Dynamite Cop se joue à un ou deux joueurs. Pour une partie à un joueur, utilisez au choix, le port de commande A ou B ; pour une partie à deux joueurs, utilisez les ports de commande A et B. Servez-vous des ports de commande C et D pour sauvegarder des fichiers sur une carte mémoire.

▲ Les commandes décrites dans ce manuel font référence à la configuration de la manette par défaut.
▲ Les commandes de la croix multidirectionnelle ou du Joystick sont représentées par ▲ ▼ ◀ ▶

COMMANDES DE DYNAMITE COP (Ces commandes correspondent à un personnage tourné vers la droite)

<<Manette>>	<<Arcade Stick>>	
CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE	JOYSTICK	▲ Aller vers l'arrière-plan
		▼ Aller vers le premier plan
		▶ Avancer / Bloquer (à proximité d'un ennemi) Court (appuyer deux fois rapidement et maintenir la direction enfoncée)
		◀ Se retourner
BOUTON START	BOUTON START	Pause
BOUTON X	BOUTON A	Coup de poing / Ramasser des articles / Utiliser une arme
BOUTON Y	BOUTON B	Coup de pied
BOUTON B/A	BOUTON C	Sauter / Projeter (appuyer deux fois rapidement et maintenir le bouton enfoncé)
BOUTONS G+D	BOUTONS A+B+C	S'échapper

▲ Les commandes de ce manuel se réfèrent à la croix multidirectionnelle, mais l'utilisation du stick analogique est également possible.
▲ Pour écouter les séquences de démonstration, appuyez soit sur le Bouton A, B, X ou Y, soit sur le Bouton Start.
▲ Pour revenir à l'écran-titre lorsqu'une partie est en cours, appuyez simultanément et maintenez enfoncés les Boutons X, B, Z, Y et le Bouton Start de la manette ou de l'Arcade stick.

LANCER LE JEU

PRÉPARATIFS

Après avoir allumé votre console Dreamcast et lancé le jeu, le menu de sélection du Visual Memory apparaît. À l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez un VM et appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer.



Lorsque l'écran-titre s'affiche, appuyez sur le Bouton Start pour accéder au menu principal. Faites votre sélection en appuyant sur **↑↓** de la croix multidirectionnelle et confirmez en appuyant sur le Bouton **A**.



DYNAMITE COP P.45

Jouez à Dynamite Cop : Caribbean Pirates (Pirates des Caraïbes) ou à Dynamite Cop : Showdown (Affrontement).

BONUS GAME (Jeu bonus) P.49

Jouez à un des jeux bonus suivant : «Tranquilliser Gun», «Versus Mode», ou «Survival Mode».

GALLERY (Galerie) P.52

Cette option vous permet d'admirer les illustrations exécutées par Maître Tony ou de consulter la bande dessinée en ligne.

OTHER (Autre) P.53

Réglez les paramètres du jeu ou utilisez le «Detonator Pack» (voir page 53).

DYNAMITE COP

LANCER LE JEU

Appuyez sur **↑↓** de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un mode de jeu puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Pour revenir au menu principal, appuyez sur le Bouton **B**.



CARIBBEAN PIRATES (Pirates des Caraïbes)

Ce jeu est une adaptation de la version arcade.

SHOWDOWN (AFFRONTEMENT)

Initialement, ce mode n'est pas disponible. Pour y accéder, vous devez d'abord accomplir les missions 1 à 3 de Dynamite Cop : Caribbean Pirates.

QU'EST-CE QUE DYNAMITE COP : SHOWDOWN ?

Les commandes sont identiques à celles de Dynamite Cop : Caribbean Pirates. Mais Dynamite Cop : Showdown est réservé aux joueurs expérimentés.

- MISSION 4 :** Les dégâts causés par les armes ennemies sont plus importants.
- MISSION 5 :** Vous devez inspecter chaque pièce dans le laps de temps indiqué. Si vous échouez, vous perdez. Si vous y parvenez, le temps qu'il vous reste sera ajouté au temps nécessaire à la visite de la pièce suivante. * Il n'y a pas de boucliers S.
- MISSION 6 :** Le joueur commence la partie avec un niveau de santé faible. Dans cette mission, les dégâts engendrés par les armes ennemies sont plus importants. * Il n'y a pas de boucliers S.

* Pour plus de détails sur les boucliers S, voir p.47.

SELECTION DU PERSONNAGE

Avant que le décompte n'atteigne zéro, choisissez un personnage en appuyant sur **←→** de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton **A** pour confirmer. Quand le compteur affiche zéro, le personnage qui apparaît en surbrillance est automatiquement sélectionné.



09 MISSION SELECT



SELECTION DE LA MISSION

Avant que le décompte n'atteigne zéro, sélectionnez une mission en appuyant sur de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton pour confirmer. Quand le compteur affiche zéro, la mission qui s'affiche en surbrillance est automatiquement sélectionnée.

ECRAN DE JEU

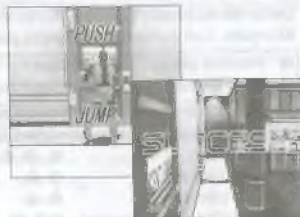
- 1 SCORE
- 2 MEILLEUR SCORE
- 3 BARRE DE SANTE
- 4 BARRE DE PUISSANCE
- 5 ARME EN MAINS
- 6 INVENTAIRE



* Pour plus de détails sur les boucliers P et S, voir p.47.

SEQUENCE CINEMATIQUE

Le message «CAUTION» (Attention) précède une séquence cinématique. Le joueur doit alors répondre rapidement aux commandes à l'écran. Si vous y parvenez, votre barre de santé sera rétablie à son niveau maximum. Si vous échouez, non seulement votre barre de santé ne sera pas modifiée, mais vous serez parfois contraint à engager un combat.



FIN DE JEU & CONTINUER

Lorsque la barre de santé de votre personnage est complètement vide, la partie s'achève et un écran Continue apparaît. Pour continuer, appuyez sur le Bouton Start avant que le compteur n'atteigne zéro.



POWER-UPS

Lorsque vous combattez vos ennemis, vous pouvez ramasser soit cinq boucliers P (power-up), soit un bouclier S (power-up spécial) pour donner momentanément plus de puissance à votre personnage. Sa barre de puissance passe au vert et clignote. Le joueur peut alors réaliser de puissantes combinaisons d'attaque jusqu'à l'arrêt des flashes.

▲ Pour les combinaisons de coups de chaque personnage, voir p.48.



Power-up



Power-up Spécial

DYNAMITE COP

Dans les scènes d'action, utilisez différentes combinaisons de boutons pour diversifier vos attaques. Les commandes ci-dessous vous aideront à contrôler votre personnage.

● Coup de poing	Ⓑ Saut
● Coup de pied	+ Simultanément

COMBAT A MAINS NUES

Esquive	ⓧ+ⓧ+ⓧ
Uppercut rapide	ⓧ+ⓧ
Coup de pied sauté	ⓧ+ⓧ
Coup de pied sauté retourné	ⓧ+ⓧ+ⓧ
Bombardeur piqué	ⓧ+ⓧ+ⓧ
Coupe de Poing arrière	ⓧⓧⓧ
Coup de balai	ⓧⓧⓧ
Coup de pied spatial	ⓧ en courant
Coup de pied périlleux	Maintenez enfoncée ⓧ puis relâchez

Coup de poing aérien	ⓧ en sautant
Coup de pied aérien	ⓧ en sautant
Coup de contrôle	ⓧ+ⓧ en sautant
Coup de coude	ⓧ en touchant terre
Smash rotatif	ⓧ en touchant terre

EN BLOQUANT

Balancier géant	Faites pivoter la croix multidirectionnelle+ⓧ
Souplesse à deux bras	ⓧ+ⓧ (Bruno)
Projection Aïkido	ⓧ+ⓧ (Jean)
Ecrasement	ⓧ+ⓧ (Eddie)
Coup de tête	ⓧ+ⓧ (Bruno)
Coup de Frankenstein	ⓧ+ⓧ (Jean)
Projection en spirale	ⓧ+ⓧ (Eddie)

▲ Les commandes ci-dessus font référence à la configuration de la manette par défaut.

▲ Les commandes de cette page correspondent à la Manette Dreamcast.

EN SOULEVANT L'ENNEMI

Projection	ⓧ
Coup de pied énergétique	ⓧ
Batteur de pieux en l'air	ⓧ+ⓧ
Ecrasement de poitrine en l'air	ⓧ+ⓧ

EN MAINTENANT LES JAMBES DE L'ENNEMI

Tampon	ⓧ
Projection	ⓧ

EN UTILISANT L'ARME DE POING

Arrestation	Bloquez l'ennemi et ⓧ
Vol d'un objet à l'ennemi	Bloquez et ⓧ (4 fois maximum)

PENDANT POWER-UP (Bruno)

7 tirs furieux	Avec l'arme de poing ⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧ
Super roule de bâton	Avec un bâton ⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧ

PENDANT POWER-UP (Jean)

Super empoignade combinée 12	Empoignez et ⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧ
Super roule de bâton	Empoignez et ⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧ

PENDANT POWER-UP (Eddie)

Eclair asiatique combiné 11	ⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧ
Coup de pied écraseur de boxe Thai 9	ⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧⓧ

▲ Les commandes directionnelles correspondent à un personnage tourné vers la droite.

JEU BONUS

Jouez à "Tranquilliser Gun", "Versus Mode" ou "Survival Mode". A l'aide de la croix multidirectionnelle, appuyez sur ⬆⬆ pour choisir un mode de jeu puis confirmez en appuyant sur le Bouton A.

TRANQUILISER GUN

Pour lancer la partie, appuyez sur le Bouton Start. A la fin de la partie, le joueur revient au menu Bonus Game (Jeu bonus). Pour les commandes du jeu, voir p.42.

A PROPOS DE TRANQUILISER GUN

Ce jeu est sorti sur borne d'arcade au printemps 1980. A cette époque, Sega utilisait un processeur combiné à un Z80. Cette configuration, plus connue sous le nom de «Dual Board», a été utilisée pour créer le jeu «Tranquilliser Gun». Le premier jeu utilisant cette configuration fut «Head On», suivirent «Samurai», «Deepscan», «Carnival» et bien d'autres encore. L'action effrénée que proposait cette nouvelle génération de jeux captiva les joueurs de l'époque.



ATTENTION

Pour accéder au jeu «Tranquilliser Gun», vous devez d'abord gagner des crédits en achevant les missions de Dynamite Cop : Caribbean Pirates comme suit.

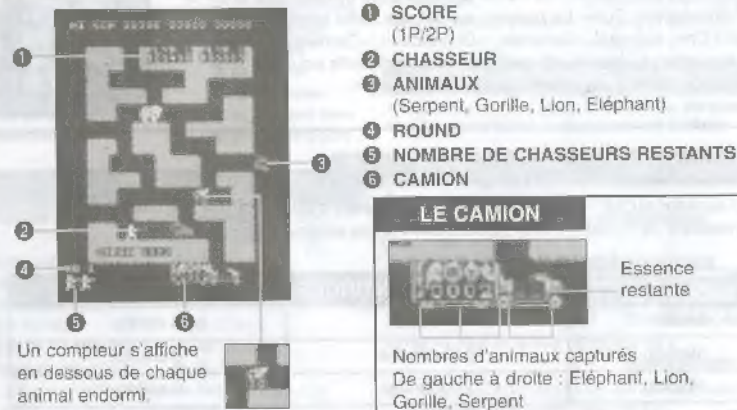
	NB. MAX. DE CONTINUES	RECOMP.
Mission 1	Illimitée	3 crédits
Mission 2	8 continues	6 crédits
Mission 3	3 continues	9 crédits

▲ Remporter toutes les missions vous permettra de jouer à Tranquilliser à loisir.

COMMENT JOUER A TRANQUILISER GUN

Conduisez le camion près d'un animal. Utilisez la croix multidirectionnelle pour déplacer le chasseur et appuyez sur le Bouton **A** pour tirer avec le fusil tranquilisant et endormir l'animal. Plus l'animal est gros, plus il est difficile de l'endormir. Vous pouvez par la suite capturer l'animal endormi. Ramenez-le au camion avant que le nombre associé à l'animal n'affiche zéro. Lorsqu'il n'y a plus d'essence dans le camion, vous ne pouvez plus rouler. Ramassez un animal de chaque espèce pour ajouter de l'essence au camion. Vous emportez le round lorsque vous avez endormi les animaux des quatre espèces en même temps. Si vous vous faites attaquer, vous perdez une vie. Lorsqu'il ne vous reste plus de vies, la partie est terminée.

ECRAN DE JEU



■ VERSUS MODE (2 Joueurs seulement)

Le joueur doit connecter une manette dans chaque port de commande A et B. Chaque joueur sélectionne son personnage, puis une mission (les commandes sont les mêmes que pour Dynamite Cop).

▲ Dans les Options, le paramètre «Friendly Fire» (feu allié) ne sera pas disponible. Voir p.54.



NOMBRE DE VICTOIRES

■ SURVIVAL MODE (1 Joueur)

C'est une course contre la montre dans laquelle vous devez battre des hordes d'ennemis. Connectez une manette au port de commande A puis sélectionnez un personnage et une mission (les commandes sont les mêmes que pour Dynamite Cop).

- 1 NOMBRE D'ENNEMIS VAINCUS
- 2 MEILLEUR TEMPS (temps record pour vaincre 10 ennemis)
- TEMPS DE LA COURSE (temps jusqu'à ce que les 10 ennemis soient vaincus)



GALERIE

Admirez les illustrations de Maître Tony ou accédez à une bande dessinée en ligne. Appuyez sur de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un dessin et appuyez sur le Bouton pour confirmer. Appuyez sur le Bouton pour revenir au Menu Principal.

■ GALERIE D'ILLUSTRATIONS DE MAÎTRE TONY

Admirez les illustrations des personnages et des ennemis de Dynamite Cop. À l'aide de la croix multidirectionnelle, appuyez sur pour afficher en surbrillance une catégorie et sur pour faire votre choix dans son contenu. Sélectionner «EXIT» et appuyez sur le Bouton pour quitter et revenir au menu Gallery (Galerie).

① CATEGORIE

À l'aide de la croix multidirectionnelle, appuyez sur pour sélectionner les galeries suivantes : MAIN (personnages de Dynamite Cop), ENE 1 (Ennemi 1), ENE 2 (Ennemi 2), OTHER (Autre) et AUTO (affiche le contenu de toutes les galeries).

COULEURS DE LA CATEGORIE

Rouge : La galerie est actuellement visitée.
Jaune : Il y a des illustrations dans la galerie actuelle qui n'ont pas encore été regardées.
Vert : Il y a des illustrations dans une autre galerie qui n'ont pas encore été regardées.
Violet : Le joueur est actuellement en mode AUTO.

D'ILLUSTRATIONS - Avec la croix multidirectionnelle, appuyez sur pour voir les illustrations précédentes et sur pour consulter les suivantes.

③ **BGM (Fond sonore)** - À l'aide de la croix multidirectionnelle, appuyez sur pour sélectionner des musiques. Choisissez «Auto» pour changer automatiquement les musiques.

Toutes les illustrations ne sont pas accessibles dès le début du jeu. Le joueur doit trouver des objets cachés dans Dynamite Cop pour y avoir accès. Continuez à jouer jusqu'à ce que vous trouviez tous les objets.

■ BANDE DESSINÉE EN LIGNE

Choisissez «On-line Comic» dans le menu Gallery et utilisez la croix multidirectionnelle pour visionner les cellules. Appuyez sur de la croix multidirectionnelle pour admirer les cadres précédents et sur pour voir les suivants. Le cadre sélectionné s'agrandira automatiquement. Pour quitter, appuyez sur le Bouton pour afficher le menu Exit, puis sélectionnez «EXIT» et appuyez de nouveau sur le Bouton . (Notez que cette option est disponible à partir du GD-ROM et non sur Internet).

OTHER (Autre)

Réglez les différents paramètres du jeu ou utilisez le «Detonator Pack». Appuyez sur de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un objet puis sur le Bouton pour confirmer votre choix.

■ DETONATOR PACK

Téléchargez le «Detonator Pack» depuis l'adresse du site indiquée page 54 et associez-le au fichier sauvegardé de Dynamite Cop pour créer un «Dynamite Cop Combat File» (Fichier de Combat de Dynamite Cop). Insérez un Visual Memory dans la manette. Appuyez sur de la croix multidirectionnelle pour confirmer la création du «Dynamite Cop Combat File» et appuyez sur le Bouton . Vous revenez au menu Other (Autre) lorsque l'enregistrement est achevé ou dès que vous appuyez sur le Bouton .

QU'EST-CE QUE «DYNAMITE COP COMBAT FILE» ?

Ce fichier rend le jeu Dynamite Cop encore plus passionnant.

Par exemple : Vous pouvez incarner CE personnage !
Vous pouvez utiliser de nouvelles armes !
Vous pouvez accéder à davantage d'illustrations !

De quoi pimenter votre partie !

TELECHARGEMENT DU «DETONATOR PACK» DEPUIS INTERNET

AVANT DE TELECHARGER

Avant de télécharger le «Detonator Pack» depuis Internet, vous devez utiliser le GD ROM Dream Key livré avec la console Dreamcast. Ce GD ROM vous permet de vous enregistrer en ligne ou de vérifier si l'utilisateur est déjà enregistré dans le but de vous connecter sur Internet.





Le téléchargement s'effectuera via Dream Key. Configurez-le et insérez un VM disposant d'au moins quatre blocs de mémoire libres. Connectez-vous à l'adresse du site indiquée page 54, suivez les instructions affichées à l'écran et téléchargez le «Detonator Pack».

OTHER (Autre)

TELECHARGER DEPUIS CE SITE : <http://www.sega.co.jp/deka2/cop>

- ▲ Lisez bien attentivement le manuel du GD ROM Dream Key.
- ▲ Pour savoir comment vous connecter à une ligne téléphonique, référez-vous au manuel du GD ROM Dream Key.
- ▲ Attention, n'éteignez jamais votre console Dreamcast et ne retirez jamais le VM pendant le téléchargement.

■ OPTIONS

Réglez les paramètres du jeu. À l'aide de la croix multidirectionnelle, appuyez sur   pour sélectionner une option et appuyez sur le Bouton  pour afficher les réglages. Effectuer vos modifications en utilisant de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton  pour revenir au menu Options.

BGM VOLUME (Volume BGM)

Réglez le volume du fond sonore.

SOUND (Son)

Sélectionnez un son Stéréo ou Mono.

FRIENDLY FIRE (Feu allié)

Déterminez si un joueur peut ou non blesser son coéquipier dans une partie à deux joueurs.


- ▲ "Ne peut pas blesser son coéquipier" est configuré par défaut.
- ▲ Ne s'applique pas dans le mode "Versus".

CONTROLLER SETTINGS (Configuration de la manette)

Choisissez parmi quatre types de configuration de manette. Pour l'Arcade stick, les paramètres sont immuables.




MEMORY CARD SOUND (Son du Visual Memory)

Activez ou désactivez le bip sonore du VM qui signale la fin d'une sauvegarde, etc...

- ▲ Si vous appuyez sur le Bouton  après avoir effectué un réglage, ce dernier ne sera pas pris en compte.
- ▲ La configuration de l'Arcade stick est immuable.



OBJETS

Voici une liste des objets que vous rencontrerez au cours du jeu. Pour ramasser un objet, approchez-vous de lui et appuyez sur le Bouton  lorsque le carré qui l'entoure passe du rouge au vert. Appuyez sur le Bouton  ou  pour utiliser des armes. L'effet propre à chaque objet (chargeurs, armes, soins...) s'affiche à l'écran.



Peut se ramasser



Ne peut pas se ramasser

LES ARMES (petites armes)



ARME DE POING

Puissance :
Elevée (Automatique)
Niveau recommandé : Fort



MITRAILLEUSE

Puissance : Elevée
Niveau recommandé : Fort



LANCE-MISSILES

Puissance : Elevée
Niveau recommandé : Fort



TRIPLE BAZOOKA

Puissance : Elevée
Niveau recommandé : Moyen



FUSIL ANTICHAR

Puissance : Elevée
Niveau recommandé : Fort



EXOCET

Puissance : Extrêmement élevée
Niveau recommandé : Maximum

OBJETS

ARMES (Bâtons/Armes de jet)



BARRE D'HALTERES

Puissance : Moyen
Niveau recommandé : Moyen



THON

Puissance : Faible
Niveau recommandé : Moyen



BAGUETTE

Puissance : Moyen
Niveau recommandé : Faible



BARRE EN FER

Puissance : Moyen
Niveau recommandé : Moyen



BALAI BROSSE

Puissance : Moyen
Niveau recommandé : Fort



SUSHI

Puissance : Faible
Niveau recommandé : Maximum

VOL D'UN OBJET A L'ENNEMI



Si votre ennemi est équipé d'une arme de poing, bloquez-le et appuyez sur le Bouton **Y** pour lui dérober jusqu'à quatre chargeurs ou tout autre objet. Les chargeurs sont également destinés aux mitrailleuses, veillez à toujours en avoir sur vous.



Chargeur

OBJETS

LES SOINS



CAPSULE

Le joueur recouvre un peu de santé.



BOISSON

Le joueur recouvre un niveau moyen de santé.



KIT DE PREMIERS SECOURS

Le joueur recouvre beaucoup de santé.

RECUPEREZ RAPIDEMENT DES OBJETS A TERRE



Si vous êtes touché alors que vous portez une arme, elle vous échappera. Pour empêcher que l'ennemi ne la ramasse, récupérez-la le plus rapidement possible.



CAPITAINE BRUNO DELINGER

Vous pouvez l'appeler Bruno ou «M. Dynamite» au choix, mais évitez l'«Homme-Singe». Célèbre pour son incroyable maîtrise des arts martiaux, il est le plus grand destructeur de tous les temps. Capitaine Bruno est un homme athlétique et endurant, toujours accompagné de Banana son singe et fidèle compagnon. Il adore plus que tout, les ambiances explosives ! Quand il n'est pas à l'autre bout de la planète pour sauver le monde des noirs desseins des terroristes, il est chez lui tentant désespérément de sauver son mariage.

SERGENT JEAN IVY



Cette femme entraînée par les Seal affectionne les coups de pied, qu'elle dirige systématiquement au menton de son adversaire ! Elle raffole des sushis et du folklore japonais. Elle aime également les chats et les balades sur la plage. En revanche elle déteste les petits pieds et les «méchants qui veulent contrôler le monde». Elle maîtrise aussi bien le kung fu que le sambo.

CAPORAL-CHEF EDDIE BROWN

Deux choses détendent cet homme : le reggae et le kick boxing ! Il est devenu membre des Seal après avoir administré un coup de pied à un arbitre de la Fédération Américaine de Football Américain. C'est un homme robuste qui, lorsqu'il ne risque pas sa vie pour son pays, pratique la voyance au noir !



WOLF HONGO

Cet ancien hippie s'est reconverti dans le terrorisme international ! Son avion s'est perdu dans le Triangle des Bermudes alors qu'il était extradé vers les Etats-Unis. Son corps n'ayant jamais été retrouvé, beaucoup l'ont cru avalé par les requins. Mais depuis peu, il est réapparu dans un groupe de pirates l'« Equipe des Caraïbes ». Il est renommé pour ses combats et son odeur légendaires, en effet cette terreur prend davantage d'otages que de douches...



COUPLE PIRATE

Femme : Ada Mendoza
Homme : Capitaine Gonzales

Ce joli petit couple de colibris pourrait bien vous arracher les yeux ! Ces ex-stars du cirque, qui demeurent inséparables, sont plus rapides que l'éclair. Ada possède un coup de hanches redoutable, ce qui n'est pas pour déplaire au Capitaine Gonzales. Il n'y a qu'une seule chose pour laquelle ils ne sont pas très doués : ramasser leurs vêtements...



DR SHIELD

Il doit tous ses mouvements d'arts martiaux aux « Tortues Ninja » ! Il adore les bandes dessinées et cherche tout le temps à vous épuiser ! Sa carapace de tortue géante le protège de vos attaques. Un conseil, bouchiez-vous le nez à son approche car son haleine de pizzas froides aux oignons et au fenouil est vraiment redoutable...



KATSU TOSHI

Armé de deux lames acérées, tatoué sur la totalité du corps, y compris à des endroits que la décence nous empêche de citer, « Tattoo » Toshi mérite bien son nom. Son rôle ne se limite pas à l'élimination systématique des abrutis qui croisent la route de son équipe, il doit également couper les poils du nez de ses compagnons d'arme. Il a toujours voulu devenir le coiffeur le plus célèbre de New York, mais il s'est vu refusé le titre à cause des colorations.



JUMBO MATSU

Autrefois sumo, aujourd'hui affamé, il se gave de beignets à la crème. Jumbo se bat comme il mange, comme si sa vie en dépendait. Ses poings ressemblent à deux pieds de porc et ses coups de pied provoquent des brûlures d'estomac. Les cuisiniers du bateau ne parviennent pas à le rassasier, alors vite jetez-lui un sandwich, histoire de le calmer un peu !



SHELL GUARD (Garde des coquillages)

Ce type est une véritable bizarrerie de la nature ! Autrefois employé dans un restaurant de la chaîne de restauration rapide CrabLand, il fut las de travailler autant pour si peu d'argent, même s'il adorait son costume ridicule ! Son uniforme fait de crabe, non seulement le protège, mais dégage une odeur insoutenable pour n'importe quel humain... classique. Combattez cet étrange personnage avec votre tête et n'oubliez pas de vous boucher le nez !



MANJI

Ninja ambitieux, mais sans aucune expérience, Manji tient l'art de l'invisibilité de ses lectures d'effrayants magazines de survie. Engagé dans l'« Équipe des Caraïbes », Manji se sert de sa ménagère La Redoute sur des passagers du bateau. Il est temps pour lui d'apprendre les bonnes manières !



MYSTERY ISLAND (Île mystérieuse)

Certains pirates l'ont baptisé le « terrain d'entraînement des pirates », un lieu dans lequel les futurs pirates peuvent aiguiser leurs armes. Mais c'est bien la seule information que nous possédons à son sujet..